namco®

# TALES OF PHANTASIA®

テイルズ オブ ファンタジア

PlayStation

# 夢は終わらない

## ～こぼれ落ちる時の雫～

作詞：藤林 聖子
作曲：関口 敏行
編曲：坂本 昌之
歌：よーみ

見つけて　Your dream　どこへいても
覚えてる　時を越えて　Kiss Kiss Kiss

真昼の空　月が
あなたの目を　さらう
ずっと待ってた　この時・・・
もう涙　終わらせる　夜明けに

まぶた溶ける陽射し　遠い明日の記憶
ここに目覚めの時　降りる

★見つけて　Your dream　壊れかけた
時間に埋もれた　その力に　気付いて
見つけて　Your dream　どこへいても
聞こえてる　想い　伝い　Kiss Kiss Kiss

あなたの見た　夢は
現実での　未来
愛がこぼれる　手のひら
もう空が　恐れない　夜明けを

風に導かれる　背中見つめながら
二度と会えないなら・・・言うよ

見つけて　Your dream　どんな時も
目の前の痛み　消せないわ　願いを
見つけて　Your dream　時が来ても
覚えてる　時を越えて　Kiss Kiss Kiss

★REPEAT

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 1ブロック

アナログコントローラ 対応（振動のみ）

SLPS 01770

JASRAC 981991
（VIDL-30382）

# TALES OF PHANTASIA®

## Contents


ゲームの始め方 ……02
CUSTOM ……04
SOUND MODE ……05

コントローラの使い方 ……06

各画面の紹介 ……09

メニュー画面の見方 ……10
称号 ……11
特技 ……12
装備 ……14
アイテム ……16
ステータス ……18
作戦 ……20
カスタム、セーブ ……21
隊列 ……22
料理 ……23

マップ画面の説明 ……24
街の利用施設 ……25
街の利用法 ……26

戦闘画面の説明 ……28
戦闘メニュー ……29
戦闘時の操作 ……30

アイテム ……35

キャラクター紹介 ……38

# ゲームの始め方

タイトル画面が表示されたら方向キーでモードを選択し、◎ボタンで決定してください。「NEW GAME」以外のモードからタイトル画面に戻る場合には、✕ボタンを押してください。

## NEW GAME
ニューゲーム

新しくゲームを始めます。このモードを選択すると主人公の名前を決定する画面が表示されます。表示されている初期設定の名前でよいときは、方向キーで「けってい」を選び、◎ボタンを押してください。また、主人公の名前は自分で決めることもできますが、「デフォルト」を選択すると、初期設定の名前に戻すことができます。

### 自分で名前を決めるときには?

方向キーでカーソルを名前のマス目に合わせて◎ボタンを押します。するとカーソルが文字の欄に移るので、方向キーで任意の文字を選び、◎ボタンで入力してください。文字を入力するたびに、カーソルは次のマス目に移動するので、続けて文字を入力してください。また、マス目にカーソルを合わせ、△ボタンを押せば文字を消すことができます。

全ての文字を入力し終わり、✕ボタンを押すと「けってい」にカーソルが移動するので、◎ボタンを押してください「これでよろしいですか?」というメッセージが表示されますので、「はい」を選んで◎ボタンを押せばゲームが始まります。

### ランダム決定もできる

「おまかせ」を選んで◎ボタンを押すと、自動的に別の名前が表示されます。ボタンを押すたびにいろいろな名前が表示されるので、その中から気に入った名前を選んでください。

## CONTINUE
コンティニュー

以前に遊んだゲームデータが保存してある場合、そのデータをロードして続きを遊ぶことができます。方向キーでデータがセーブしてあるメモリーカードのスロット（メモリーカード差込口）を選び、その中からロードしたいデータを選択してください。なお、セーブの方法については21ページをお読みください。

## CUSTOM
カスタム

ゲームをプレイする上でのさまざまな設定を行うことができます。詳しくは4ページをお読みください。

## SOUND MODE
サウンドモード

ゲームで流れるBGMや効果音、セリフなどを聞くことができます。詳しくは5ページをお読みください。

# CUSTOM

ゲームを進めていく上でのさまざまな設定を行います。方向キーの上下でメニューを選び、左右で設定を変更してください。最後に⊗ボタンでメニュー画面を抜ければ、決定されます。また、スタートボタンを押すと「ADJUST SCREEN」モードになり、画面表示位置の調節ができます。

**メッセージスピード** メッセージの表示速度が選べます。1～5の5段階があり、5から1に行くほど表示速度は速くなります。

**ウィンドウカラー** 「メインウィンドウカラー」「てきデータウィンドウカラー」「せつめいウィンドウカラー」の色を変更できます。R(赤)、G(緑)、B(青)の3つのバーを調節して、色を変更してください。

**コントローラしんどう** アナログコントローラ(DUAL SHOCK)を使用しているときに、コントローラを振動させることができます。

**サウンド出力** 「モノラル」と「ステレオ」のふたつから選択することができます。

**ボリュームせってい** BGM、効果音、キャラクターの声に関するそれぞれの音量調節が行えます。

**イベントVOICE** イベント時における、キャラクターの声の有無をON／OFFで設定できます。

**せんとうVOICE** 戦闘時における、キャラクターの声の有無をON／OFFで設定できます。

**パーティーひょうじ** ステータス画面及びメインメニュー画面で、キャラクター表示する絵の種類を変更できます。

**3Dフィールドひょうじ** 3Dフィールドで、山などに隠れたキャラクターを透けさせるかどうかの設定が行えます。

**せんとうランク** 戦闘時の難易度設定が行えます。

**せんとうキー** 戦闘時のボタン操作の設定が行えます。

**エンカウントかくにん** ONにすると戦闘画面に突入したときに画面がスクロールし、全体を確認できます。

**ターゲットかくにん** ONにすると戦闘画面でターゲットを変更したときに画面がスクロールし、全体を確認できます。

# SOUND MODE

サウンドモードでは、ゲームのBGMやキャラクターの声などを聴くことができます。方向キーの上下でメニューを選び、左右で曲番や設定を変更してください。音楽や効果音などは◎ボタンで演奏をスタートします。

**B G M** ゲームのBGMを聴くことができます。方向キーで操作メニューを選び、◎ボタンで実行してください。なお、操作メニューは左から再生／停止／一時停止／早送り／選曲（戻し）／選曲（送り）／タイトル画面へ、になります。

**PLAY TYPE** NORMALは選んだ曲を再生、CONTINUEは番号順に連続再生、RANDOMは自動的に選んで連続再生、PROGRAMは任意の順番で連続再生します。

**OUTPUT** STEREOで鳴らすか、MONOで鳴らすかを設定します。

**BGM VOLUME** BGMの音量調節ができます。バーを右に設定するほど音が大きくなります。

**VOICE VOLUME** キャラクターの声の音量調節ができます。バーを右に設定するほど音が大きくなります。

**SE VOLUME** 効果音の音量調節ができます。バーを右に設定するほど音が大きくなります。

**P A N** ステレオでの左右のバランスを設定します。

**V O I C E** キャラクターのかけ声などを聴くことができます。

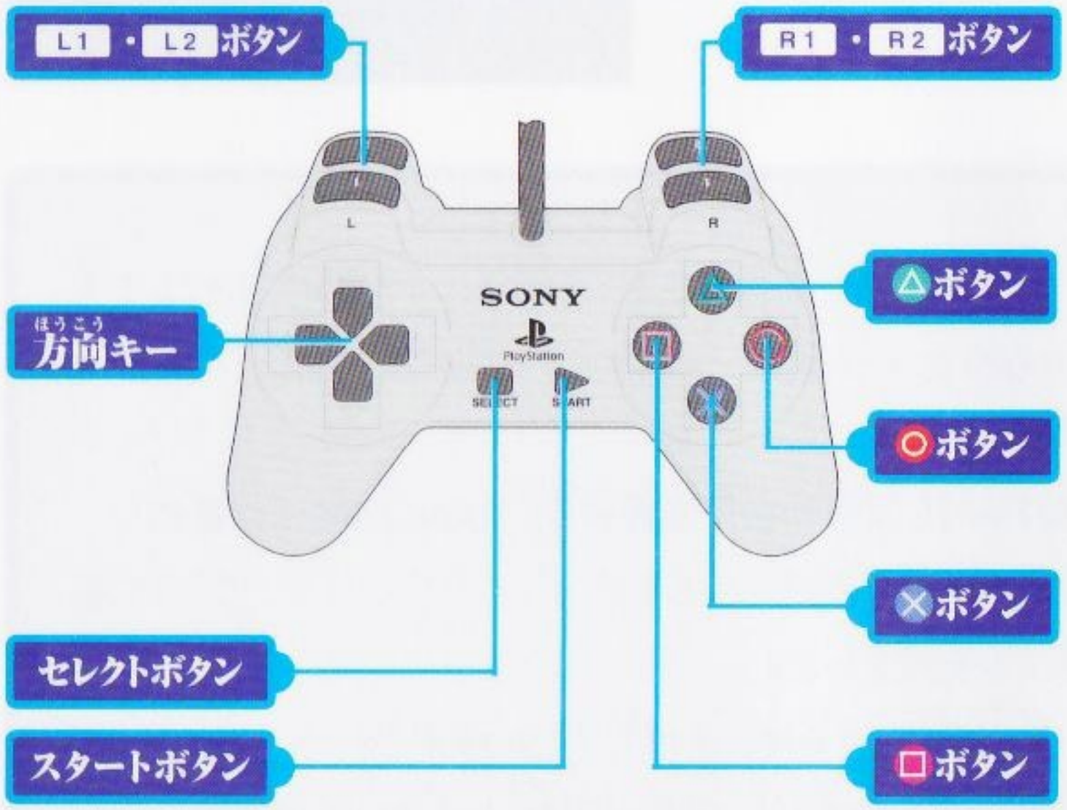
**S E** 効果音を聴くことができます。

**S O N G** 歌を聴くことができます。

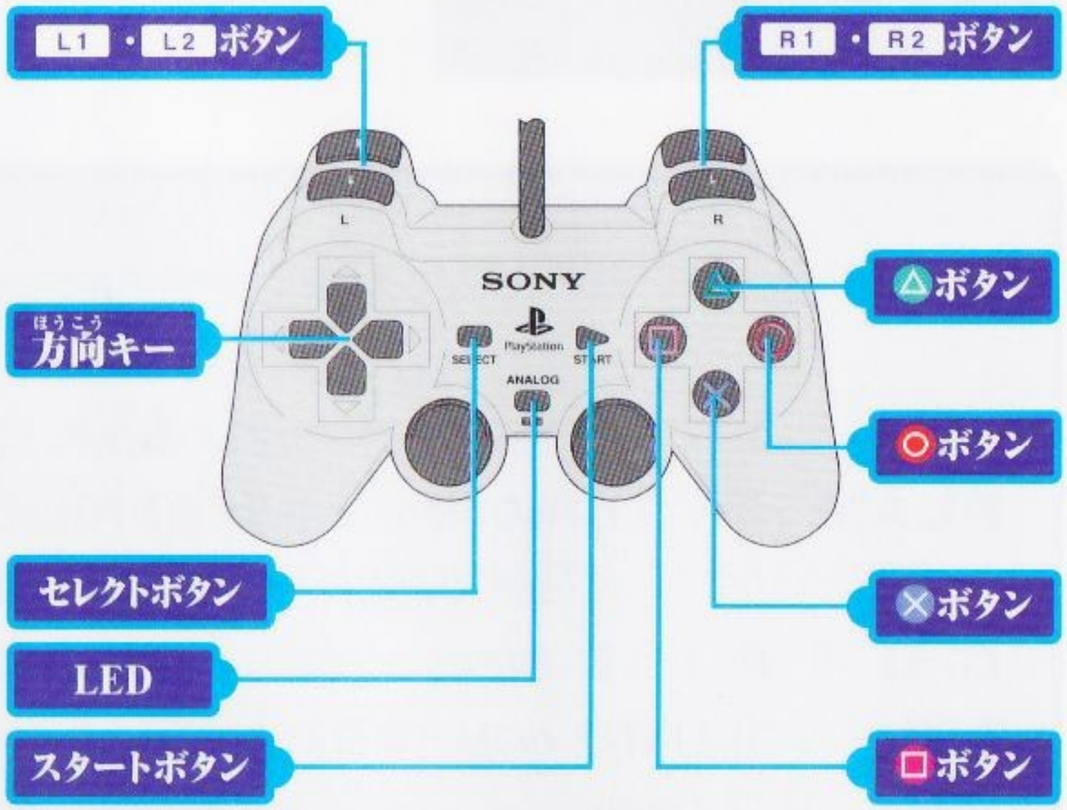
# コントローラの使い方（1）

コントローラの基本的な使い方を紹介します。詳しくはそれぞれの画面の説明を参考にしてください。なお、ここでのボタン操作は初期設定のものです。タイトル画面の「CUSTOM」で変更（戦闘キーのみ）することもできます。

## コントローラ




## アナログコントローラ




「テイルズ オブ ファンタジア」はアナログコントローラの振動機能に対応しています（アナログモード[LED:点灯]時も、アナログモードOFF[LED:消灯]時も、同様に振動します）。振動機能のオン／オフはメニューの「カスタム」で行ってください。

### ジオラマップ（3Dフィールド）画面

| | |
|---|---|
| 方向キー | 移動 |
| △ボタン | メニュー画面の表示 |
| セレクトボタン | フェイスチャットシステム起動 |
| スタートボタン | ナビゲーションマップの表示と解除 |
| L1 ・ R1 ボタン | ジオラマップ（3Dフィールドマップ）の回転 |

## レアバード使用時

| | |
|---|---|
| ◉ボタン | 離陸、加速 |
| ✕ボタン | 着陸 |
| 方向キー(左右) | 旋回 |
| 方向キー(上下) | 上下角度 |
| ■ボタン+方向キー | 細かい移動 |

## 通常マップ画面

| | |
|---|---|
| 方向キー | 移動 |
| ◉ボタン | 会話、物を調べる |
| ✕ボタン | 押しながら方向キーで高速移動 |
| ■ボタン | ソーサラーリングを使う(装備時) |
| △ボタン | メニュー画面を開く |

## メニュー画面

| | |
|---|---|
| 方向キー | コマンド等の選択、ステータス・装備画面:キャラクターの切り替え |
| ◉ボタン | コマンド等の決定 |
| ✕ボタン | コマンド等のキャンセル、決定(画面を抜ける場合) |
| ■ボタン | 特技画面:オート使用の切り替え、アイテム画面:アイテム説明の切り替え(装備できるアイテムのみ)、装備画面:装備品説明の切り替え |
| △ボタン | アイテム画面:アイテムの除去 |
| スタートボタン | カスタム画面:アジャストスクリーン画面の表示 |
| L1・R1ボタン | アイテム画面:ページの送りと戻し、作戦画面:キャラクターリストのページの送りと戻し、特技:特技リストのページ送りと戻し |

# コントローラの使い方（2）

## 戦闘画面

| | |
|---|---|
| 方向キー | 移動、作戦の指示 |
| ◎ボタン | 斬り攻撃、ダッシュ中に押すとジャンプ攻撃 |
| ◎ボタン＋⬆ | 上空攻撃、ダッシュ中に押すとジャンプ攻撃 |
| ◎ボタン＋⬇ | 突き攻撃 |
| ×ボタン | 特技1（登録してあるとき） |
| ×ボタン＋⬆ | 特技2（登録してあるとき） |
| ×ボタン＋⬇ | 特技3（登録してあるとき） |
| ×ボタン＋⬅または➡ | 特技4（登録してあるとき） |
| ◎ボタン --→ ◎ボタン | 「斬り、突き」の連続攻撃 |
| ⬇＋◎ボタン --→ ◎ボタン | 「突き、下から斬り上げ」の連続攻撃 |
| ⬆＋◎ボタン --→ ◎ボタン | 「斬り上げ、ジャンプ斬り」の連続攻撃 |
| □ボタン | 防御 |
| △ボタン | 戦闘メニューの表示 |
| セレクトボタン | 操作モードの切り替え |
| L1 ボタン | 隊列の待機（1回目押す）、隊列の逆転（2回目押す） |
| R1 ボタン | ターゲット切り替え |
| L2 ボタン | 特技画面：特技ショートカット1の登録、戦闘中：特技ショートカット1の実行 |
| R2 ボタン | 特技画面：特技ショートカット2の登録、戦闘中：特技ショートカット2の実行 |
| ⬅または➡ | 画面の端で入力しつづけると逃走 |
| □ボタン＋⬆または⬇ | 戦闘画面のズームイン、ズームアウト（戦闘メニュー表示中のみ） |

※⬆⬇⬅➡は方向キーを入れる向きを表しています。

# 各画面の紹介

## マップ画面→24～27P

主人公たちを上から見下ろした画面で、2種類に分けられます。まずひとつめは世界のフィールドを表すジオラマップ画面と呼ばれるもので、街から街へ移動するときなどに利用します。このジオラマップ画面でセレクトボタンを押すと「フェイスチャットシステム」が起動し、キャラクターが会話を始めます。

また、もうひとつは通常マップ画面と呼ばれるもので、街や建物の中、あるいは洞窟内といった場所がそれにあたります。物語が進行する、最も基本となる画面です。

←ジオラマップ画面

←通常マップ画面

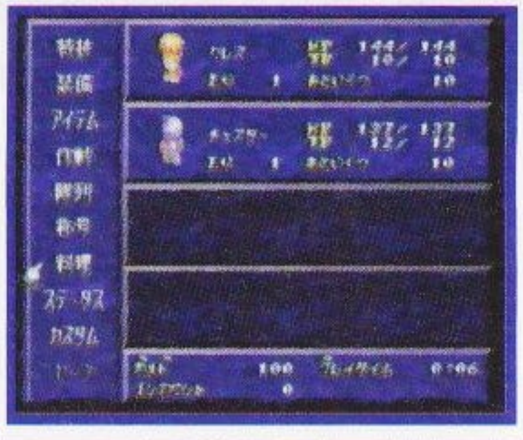
## 戦闘画面→28～34P

マップ画面での移動中やイベントなどで、敵に遭遇すると戦闘画面になります。戦闘はP-LMBS（プログレッシブ・リニアモーションバトルシステム）で行われ、敵を倒すことによって主人公たちは経験を積み、強く成長していきます。

←戦闘画面

## メニュー画面→10～23P

主人公たちの状態をチェックしたり、各種コマンドを使用することができます。マップ画面時に△ボタンを押すことで、呼び出すことができます。



←メニュー画面

# メニュー画面の見方

## コマンドウィンドウ

コマンドでいろいろな命令を出します。詳しくは11～23ページをお読みください。

## キャラクターウィンドウ

パーティーに加わっているキャラクターの簡単なステータスが表示されます。パーティーは最大6名で組まれますが、戦闘には4名が参加します（背景の暗いキャラクター＝画面外にいるキャラクターは戦闘から外れます）。キャラクターは「隊列」コマンドで入れ替えが行えます。

| | |
|---|---|
| **LV** | レベル |
| **HP** | ヒットポイント |
| **TP** | テクニカルポイント |
| **あといくつ** | 次のレベルアップに必要な経験値 |

## パーティーウィンドウ

パーティー全体のステータス情報が表示されます。

| | |
|---|---|
| **ガルド** | 現在の所持金です（ガルドはこの世界の貨幣単位）。 |
| **プレイタイム** | 現在までの通算プレイ時間。 |
| **エンカウント** | 現在までの通算の戦闘回数。 |

# コマンド(1)

コマンドには「特技」、「装備」、「アイテム」、「作戦」、「隊列」、「称号」、「料理」、「ステータス」、「カスタム」、「セーブ」の全10種類があります。

方向キーでカーソルを動かして選び、◉ボタンで決定してください。なお、コマンドの種類によっては、対象となるキャラクターの選択も行ってください。

## 称号

各キャラクターの称号を設定することができます。称号を設定したいキャラクターを選択し◉ボタンを押すと、称号設定画面になります。ここでもう一度◉ボタンを押すとカーソルが画面右に移るので、称号一覧の中から好きな称号を選択し、◉ボタンで決定してください。

称号は一定条件をクリアすることによって獲得することができます。また、獲得した称号はどれでも好きなものを名乗ることができます。

# コマンド(2)

## 特技

特殊技能の使用や登録を行うコマンドです。主人公クレスとそれ以外のキャラクターでは使い方が異なるので注意してください。

### クレスの場合

クレスの場合は必殺技や奥義の登録を行います。

戦闘では、必殺技や奥義は✕ボタンと方向キーの組み合わせで使います。画面に方向キーの操作と必殺技（または奥義）が表示されるので、まず操作の種類を選び、続いてその操作で使う必殺技（または奥義）を決定してください。選択は方向キー、決定は◎ボタンです。なお、奥義とは必殺技を組み合わせることで使用できる特技の一種です。

**キャラクター**

カーソルを合わせて方向キーを左右に入れると、他のキャラクターに切り替えることができます。

**方向キーの操作**

入れない・上・下・左または右の4つまで登録できます。

**必殺技・奥義**

必殺技、または奥義の名称が表示されます。

**しょうひTP**

その特技を使うのに必要なTP。

**しゅうとくりつ**

その特技の習得率を示します。100%になるとマスターします。

## クレス以外のキャラクターの場合

クレス以外のキャラクターは、特技をその場で使用したり、もしくは戦闘中に使うかどうかの設定を行います（ただしオート操作の場合はクレスも含みます）。

特技には戦闘時以外でも使用できるもの（○マーク）と、戦闘時にのみ使用できるもの（Bマーク）のふたつの種類があります。なお、特技を使用する場合は、まず使いたい特技を選択して◉ボタンで決定し、次に誰に使うかを選んで、最後に◉ボタンを押してください。

また、特技を自動で使うかどうかの切り替えは、特技を選んで■ボタンを押すことで設定することができます。

### キャラクター

カーソルを合わせて方向キーを左右に入れると、他のキャラクターに切り替えることができます。

### マーク

○マークはマップ画面でも使用できる特技で、Bマークは戦闘時に使用できる特技を表します。

### 戦闘での使用

■ボタンで暗い表示に切り替えると、戦闘時に使用しなくなります。

### しょうひTP

その特技を使うのに必要なTP。

# コマンド(3)

## 装備

持っている武器や防具などを装備するコマンドです。武器や防具は、持っているだけではまったく役にたたないので、必ず装備するようにしましょう。

方向キーの上下でキャラクターを、左右でコマンド(そうび・はずす・さいてき)を選び、◎ボタンで決定します。また、△ボタンで装備を外すことができます

### そうび

アイテムを装備します。まず方向キーの上下で、現在の装備の中から交換したい項目を選んでください。このとき画面左側に装備可能なアイテムの一覧が表示されます。

◎ボタンで決定するとカーソルが「装備可能なアイテム」に移り、画面右側には装備時の能力の変化を表した数値が表示されます。方向キーでアイテムを選び、◎ボタンで決定してください。

なお、カーソルが「現在の装備」を指しているときは、方向キーの左右で直接キャラクターを切り替えることができます。

## 装備選択時

### コマンド

### 装備可能なアイテム

装備可能なアイテムの一覧が表示されます。

### コメント

●ボタンで能力値表示に切り替えできます。

### 現在の装備

方向キーを上下に入れて選択。左右に入れると他のキャラクターに切り替わります。

## アイテム選択時

能力がアップするときは緑色の数値、ダウンするときは赤色の数値で表示されます。

## はずす

アイテムを外します。方向キーの上下で外したい装備を選び、◉ボタンで決定してください。

## さいてき

最も効果的なアイテムを自動的に装備します。クレスの場合のみ「おまかせ」、「きり　さいきょう」、「つき　さいきょう」、の3つの中からひとつを選択してください。なお、「そのた1」「そのた2」に関しては自分で装備することになります。

# コマンド(4)

## アイテム

アイテムを使ったり、簡易装備するコマンドです。まずアイテムを方向キーで選び、◎ボタンで決定します。次に誰に使うか(または誰に装備させるか)を選び、◎ボタンを押すと実行します。なお、アイテムを選んで△ボタンを押すと、アイテムを捨てます。

## アイテム画面の見方 (1)

**アイテム名　アイテム数**

アイテムの名称と所有している数が表示されます。アイテムは1種類につき最大で15個まで持つことができます。

**アイコン**

カーソルを合わせると、選んだ種類のアイテムを先頭に持ってくることができます(右ページ参照)。

**マークの意味**

○ :現在、使うことができるアイテム。
× :使用不可能なアイテム。
E :装備可能なアイテム。
B :戦闘時のみ使用可能なアイテム。

**コメント**

装備可能なアイテムは、■ボタンを押すことで能力値表示に切り替えることができます。

# アイテム画面の見方　(2)

**キャラクター**

装備可能なアイテムを選んだ際、明るく表示されているのが装備できるキャラクターです。同時に表示されるマークは、装備時の能力の変化について表しています。

⬆ :能力アップ
⬅➡ :能力変化なし
⬇ :能力ダウン
E :同アイテム装備済み

| | |
|---|---|
| 新 | 新たに入手したアイテムを先頭に持ってきます。 |
| 戦 | 戦闘で使用することのできるアイテムを先頭に持ってきます。 |
| 種 | 全てのアイテムを種類別に並べ替えます。 |
| ○ | 現在の状態で、使用することができるアイテムを先頭に持ってきます。 |
| ア | アイテムを、あいうえお順に並べ替えます。 |
| | 武器として装備することができるアイテムを先頭に持ってきます。 |
| | 体に装備することができるアイテムを先頭に持ってきます。 |
| | 楯・頭・腕に装備することができるアイテムを先頭に持ってきます。 |
| | 上記の3つ以外に装備することができるアイテムを先頭に持ってきます。 |
| | 肉、魚、フルーツなどの食料品を先頭に持ってきます。 |
| | 薬・壺・瓶などのアイテムを先頭に持ってきます。 |
| | 道具としてのアイテムを先頭に持ってきます。 |

# コマンド(5)

## ステータス

キャラクターのステータスを確認することができます。見たいキャラクターを選び◎ボタンを押せば、選択したキャラクターのステータスが表示されます。

なお、キャラクター名にカーソルを合わせているときに◎ボタンを押すと名前入力画面が表示され、いつでもキャラクターの名前を変更することができます。また、方向キーを左右に入れると直接他のキャラクターのステータス画面に切り替えることができます。

**キャラクター名**

カーソルを合わせて◎ボタンを押すと名前入力画面になります。

カーソルを合わせて方向キーを左右に入れると、他のキャラクターのステータス画面に切り替わります。

**各パラメーター**

キャラクターに関する、さまざまなパラメーターが表示されます。詳しくは右ページを参照してください。

| | |
|---|---|
| **名前** | キャラクターの名前が表示されます。 |
| **称号** | 現在、名乗っている称号です。 |
| **LV** | 現在のレベルです。経験値が一定になるとアップし、各ステータスもアップします。 |
| **HP** | 左の数値が現在のヒットポイント（体力）で、右の数値が最大値を表しています。0になると戦闘不能になります。宿屋などで回復します。 |
| **TP** | 左の数値が現在のテクニカルポイントで、右の数値が最大値を表しています。特技を使うのに必要となります。宿屋などで回復できるほか、戦闘終了時にも（わずかですが）回復します。 |
| **EXP** | 現在までに獲得した経験値です。敵を倒すと得ることができ、一定値に達するとレベルアップします。 |
| **あといくつ** | 次のレベルアップに必要な経験値です。 |
| **ちから** | 腕力です。攻撃力に影響します。 |
| **たいかく** | 体格です。防御力に影響します。 |
| **びんしょう** | 敏捷性です。命中率や回避力に影響します。 |
| **こううん** | 幸運度です。宿屋に泊まるたびに変化し、戦闘をはじめとして、さまざまな要素に影響します。 |
| **こうげき** | 攻撃力です。直接攻撃による相手に与えるダメージの強さを表します（クレス以外のキャラクターのみ表示）。 |
| **きり** | 斬りの攻撃力です（クレスのみ表示）。 |
| **つき** | 突きの攻撃力です（クレスのみ表示）。 |
| **ぼうぎょ** | 防御力です。敵の直接攻撃に対する耐久力を表します。 |
| **めいちゅう** | 命中率です。攻撃がヒットする確率を表しています。 |
| **かいひ** | 回避率です。敵の攻撃をかわす確率を表しています。 |
| **ぶき/からだ/たて/あたま/うで/そのた1/そのた2** | キャラクターが身につけている装備です。 |

# コマンド(6)

## 作戦

戦闘の際に各キャラクターがどのように行動するかを命令するコマンドです。まずキャラクターを選び◉ボタンで決定します。するとカーソルが画面左の作戦項目リストに移動するので、方向キーの上下で作戦項目を選び、◉ボタンで決定してください。なお、作戦内容はキャラクターによって異なります。詳細は以下の通りです。

### キャラクター別作戦項目リスト一覧

#### クレス、チェスター、すず

| | |
|---|---|
| わざをつかいまくれ | TPを気にせず、習得している強力な特技を繰り出す。 |
| わざはてきどにつかえ | 普通に攻撃するが、目標のHPが多い時は特技を使う。 |
| てきをむかえうて | 自分から攻撃を仕掛けず、敵が間合いに入ったときに反撃する。 |
| わざはつかうな | TPを使用しないで、普通の攻撃のみを行う。 |
| じぶんをまもれ | 攻撃も反撃もせず、防御に徹する。 |

#### ミント

| | |
|---|---|
| いのちをだいじに | 攻撃補助はせずに、回復呪文のみ使用する。 |
| こうげきほじょをつかえ | TPを気にせずに、攻撃補助魔法を使用する。 |
| こうげきほじょはてきどに | 攻撃補助を使用するが、TPが残り少ないと使用頻度が下がる。 |
| じゅもんはつかうな | TPを消費する攻撃を行わない。 |
| じぶんをまもれ | 攻撃も反撃もせず、防御に徹する。 |

## クラース・アーチェ

| | |
|---|---|
| じゅもんをつかいまくれ | TPを気にせずに習得している強力な呪文を使用する。 |
| じゅもんはてきどにつかえ | TPの状況によって、適度に呪文を使用する。 |
| おくのてきをたのむ | 奥にいる敵を呪文で攻撃する。 |
| じゅもんはつかうな | TPを消費する攻撃を行わない。 |
| じぶんをまもれ | 攻撃も反撃もせず、防御に徹する。 |

## カスタム

タイトル画面でのカスタムモードと同じです。４ページをお読みください。

## セーブ

ゲーム内容をメモリーカードにセーブします。まず方向キーでスロット（メモリーカード差込口）を選択し、◎ボタンで決定してください。さらにセーブ先を選んで、もう一度◎ボタンで決定してください。「セーブしてよろしいですか?」というメッセージが表示されたら、「はい」を選び、もう一度◎ボタンを押すとセーブが完了します。

セーブはプレイ中どこでもできるわけではありません。基本的にはフィールド上、つまりジオラマップ画面に限られます。ただし、「記憶陣」があるところではセーブが可能になります。

←ジオラマップ

←記憶陣

# コマンド(7)

## 隊列

戦闘時のキャラクターの隊列を組みかえるコマンドです。移動させたいキャラクターを選んで◉ボタンを押してください。キャラクターに白枠が表示されたら方向キーで好きな場所に移動させ、◉ボタンで決定します。全てのキャラクターの隊列を移動し終えたら、最後に✕ボタンでモードを抜けてください。

## もどす

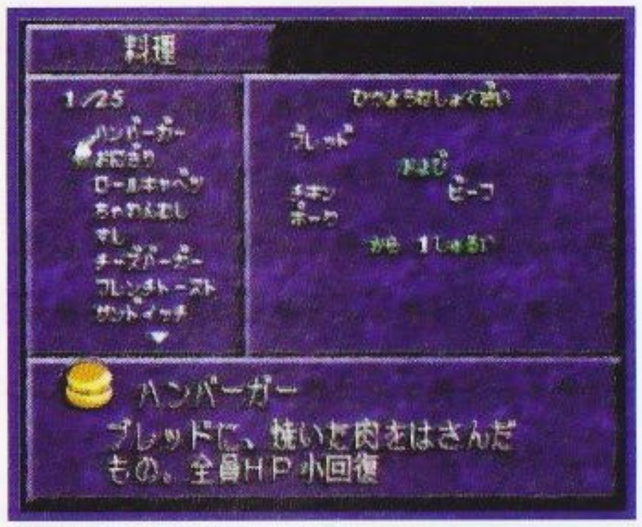
隊列を変更前の状態に戻すことができます。

## いれかえ

戦闘参加を含む、メニューでの並び順を入れ替えるコマンドです。パーティーにふたり以上いる場合に行うことができます。

「いれかえ」を選び◉ボタンを押す(またはカーソルを下に移動させる)と、「誰を入れ替えますか?」というメッセージが表示されますので、誰と誰を入れ替えるか選択してください。なお、戦闘に参加できるのは1番から4番まで(最大4名)のキャラクターです。

# 料理




特定の食材を組み合わせることにより、料理を作ることができます。料理を作るとキャラクターのHPを回復したり、毒やマヒなどの状態を治すことができます。

最初にメニューの中から作りたい料理を選択し、◉ボタンを押します。するとキャラクターの一覧が表示されるので、どのキャラクターが料理を作るのか、を選択し◉ボタンを押してください。最後に料理が出来上がり、それぞれの料理特有の効果を得ることができます。

なお、料理の種類は街の人から教えてもらったり、特定のイベントを通過することによって増えていきます。ただし、料理方法を知っていても必要な食材がない場合には、料理を作ることができません。

## 「りょうりじゅくれんど」とは

料理を作るキャラクターを選択する画面に「りょうりじゅくれんど」という項目があります。これはその料理に対する熟練度を表しており、熟練度が増すほど★が増えていきます。最終的に★が5つになるとその料理をマスターしたことになります。

# マップ画面の説明

## ジオラマップ(3Dフィールド)画面

3Dフィールドで表されているのがジオラマップと呼ばれる画面です。移動には方向キーを使い、L1 またはR1 ボタンでマップを回転させることができます。また画面上には、ナビゲーションマップとコンパスが表示されます。表示の有無は、スタートボタンで切り替えることができます。さらに、セレクトボタンを押すとフェイスチャットシステムが起動します。

**コンパス**

カメラ(画面)の向いている方角がわかります。

**フェイスチャットシステム**

セレクトボタンを押すとフェイスウィンドウ(キャラクターの表情画)が表示され、キャラクターたちの会話を聞くことができます。会話の内容は、ゲームのヒントになるものから雑談までとさまざまです。

**ナビゲーションマップ**

周囲の地図と現在地を示しています。

### レアバード飛行時

ゲームが進むと「レアバード」と呼ばれる乗り物で移動できるようになります。レアバードの離陸はジオラマップ上でのみ行うことができ、着陸はジオラマップ上に加え、街の上でも行うことができます(操作方法に関しては7ページ参照)。

# 街の利用施設

街や村などの中には多くの施設があります。これらの施設では旅の疲れを癒したり、武器や道具を買ったりすることができます。ぜひとも、主人公の冒険に役立てましょう。

## 宿屋

HPとTPを最大値まで回復し、同時に戦闘不能状態も回復してくれます。また、宿屋でなくても、家の中のベッドを宿屋の代わりに使えるところもあります。

## 武器屋・道具屋・食材店など

武器や道具、食料を買うことができ、不要品を売ることもできます。お店の規模によっては武器や道具、食料をまとめて取り扱っているところもあります。

## 記憶陣

ダンジョン内や街の中など、フィールド以外でゲームをセーブすることができる場所です。

# 街の利用法

街や建物の中、あるいは洞窟内といった場所を表すのが通常マップ画面と呼ばれるものです。移動は方向キーで行い、⊗ボタンを押しながらだと高速移動できます。また、移動以外にも次のような操作が行えるので覚えておきましょう。

## 会話・調査など

人やものに接して◎ボタンを押すと、人と会話したり物を調べたりすることができます。また、宝箱からアイテムを拾うときも同様です。

ゲームを進めていく上でとても重要な操作なので、新しい街などに行ったときには、全ての人に話を聞いてまわるようにしましょう。

## 物の移動

物に接して◎ボタンを押したまま移動すると、その物を動かすことができます。物を動かさないと移動できない場所も数多くあります。また、物は押すだけでなく引くこともできるので、いろいろと試してみてください。

## ソーサラーリング

アイテムのソーサラーリングを装備しているときには、■ボタンで火を放つことができます。何に使うかは実際にゲーム内で試してみてください。

# 買い物

街にはいろいろなお店があり、アイテムの売買などができます。お店の人に話しかけると、「買う」「売る」「装備」「店を出る」の4つのコマンドが表示されますので、その中からひとつコマンドを選択してください。ここでは「買う」を例にして説明しましょう。

①方向キーで「買う」を選び、◎ボタンを押してください。

②品物の一覧が表示されるので、その中から買いたい品物を選んでください。また、買い物の数によっては以下の操作を使い分けるとより便利です。

### 一度にたくさんの品物を買うとき

方向キーの上下で品物を選び、左右でいくつ買うか個数を選びます。他にも買いたい物があるときは、さらに上下で品物を選び、個数を決めて下さい。

### ひとつだけ買うとき

品物をひとつしか買わないときは、方向キーの上下で品物を選ぶだけです。個数を1にする必要はありません(表示は0のままでかまいません)。

③品物と個数が決まったら、◎ボタンを押してください。「これでよろしいですか?」とメッセージが表示されるので「はい」を選び、もう一度◎ボタンで決定します。

④これで、アイテムの購入は完了です。なお、アイテムは1種類につき最大15個まで持つことができます。個数を決める際には、買った後の所持数が15を越えるような場合は、それ以上の個数を選べません。

# 戦闘画面の説明

## 戦闘メニュー

△ボタンで表示します。「特技」、「作戦」、「隊列」、「アイテム」の4つのコマンドを使用することができます（右ページ参照）。

## ターゲット

R1 ボタンを押すと、ターゲットが切り替わります。

## スクリーン

通常は約2画面分の幅がありますが、次のふたつの操作でスクリーン全体が確認できます。

・戦闘メニュー表示中に L1 ボタンか R1 ボタンを押すと、左右にスクロールします。

・戦闘メニュー表示中に□ボタンを押しながら方向キーを上下に入れると、画面の拡大縮小ができます。

## 敵ウィンドウ

左から敵キャラクター名／出現数を表します。

## パーティーウィンドウ

左から、キャラクター名／HP／TPを表します。

## ルール

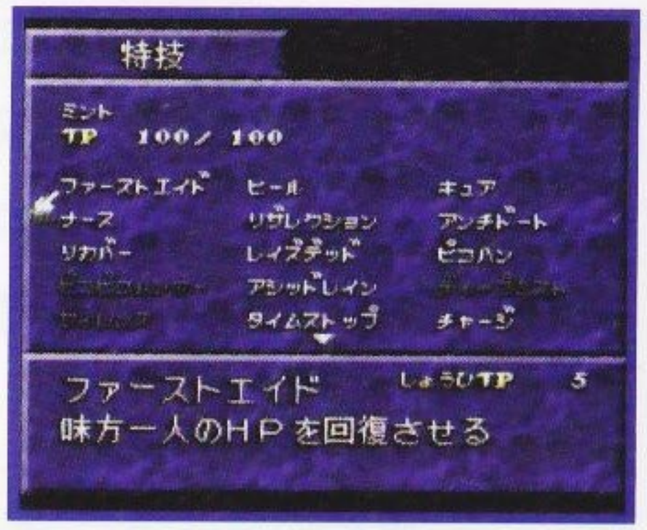
①敵を全滅させると経験値やガルドを得ることができ、ときにはアイテムを入手します。

②HPが0、またはマヒや石化状態になったキャラクターは戦闘不能となり、戦闘に参加している全員が戦闘不能になるとゲームオーバーです。ゲームオーバーになったときは最後にセーブしたところから再スタートとなります。

# 戦闘メニュー

## 特技

通常はキャラクターが自動的に使用する特技を、必要に応じて使用できます。使うキャラクター→使いたい特技→誰に使うのか、の順で決定してください。また、コマンドの「特技」同様、●ボタンで自動的に使うかどうかも切り替えることができます。




## 作戦

作戦を変更します。変更するキャラクター→現在設定されている作戦命令→新しい作戦命令、の順で決定してください。命令の内容については20、21ページをお読みください。

## 隊列

隊列の変更をします。まずキャラクターを選んで●ボタンを押してください。キャラクターに白枠が表示されたら、方向キーで好きな場所に移動させ、●ボタンで決定します。最後に×ボタンでメニューを抜けると、戦闘が再開されます。

## アイテム

アイテムを使用します。使うキャラクター→アイテム→誰に使うか、の順で決定してください。

# 戦闘時の操作（1）

プレーヤーは基本的には主人公を操作します。他のキャラクターは戦闘メニューの「作戦」にしたがって、各々が独自に戦っていきます。

また、主人公の操作にはオート／セミオートのモードが設けられており、戦闘中はいつでも自由に切り替えることができます。

## モードの切り替え

モードの切り替えはセレクトボタンで行います。ボタンを押すと操作モードが表示され、もう一度押すと操作が切り替わります。

**セミオート** 敵を攻撃したあと、オートで最初の位置まで戻ります。
**オート** 他のキャラクター同様、完全なオート操作になります。

## 移動

方向キーを左右に入れると、入れた向きに歩きます。

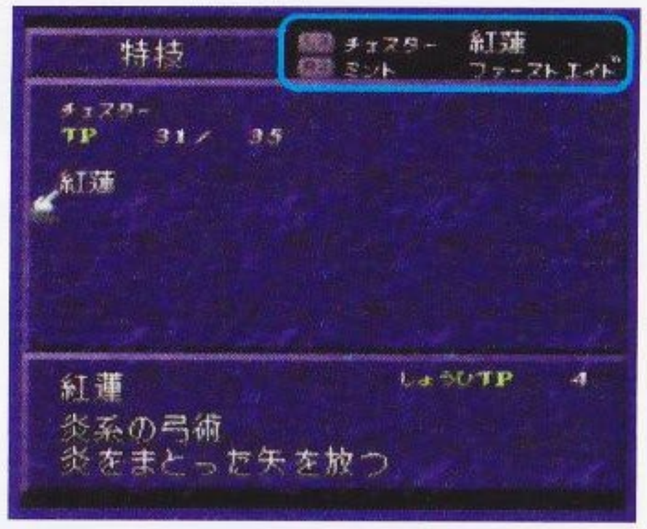
## 防御

■ボタンで敵の攻撃を防御することができます。敵からの武器による直接攻撃を防ぎますが、呪文攻撃には効かないので注意してください。

## 特技ショートカット

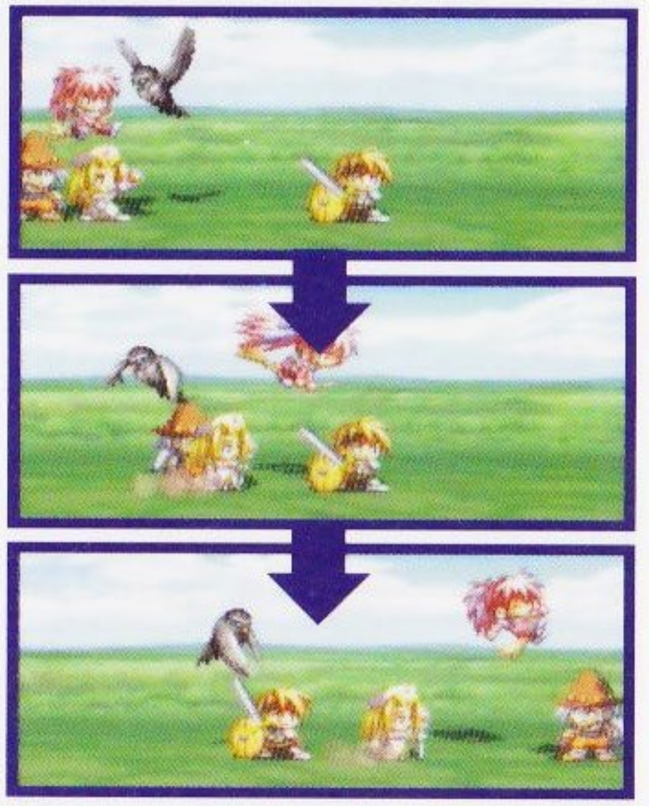
特技はいちいち戦闘メニューから選択しなくても、L2、R2ボタンにショートカットとして、それぞれに1つづつ登録することができます。

戦闘メニューの特技の中から登録したい特技をカーソルで選択し、L2またはR2ボタンで決定してください。これで登録が完了し、次回からは戦闘画面でL2またはR2ボタンを押すだけで特技を使用することができます。



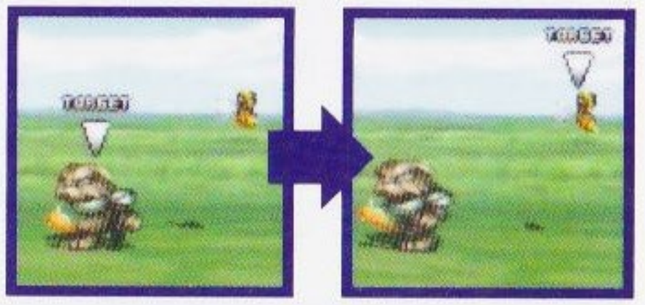

## 隊列の待機、逆転

L1ボタンを1回押すと、主人公以外のパーティーをその場に待機させることができ、もう1回L1ボタンを押すと隊列を逆転させることができます。仲間を敵に近づけたくない場合などは待機させておき、仲間の背後に敵がまわった場合は隊列を逆転させましょう。なお、パーティーが待機中のときは、味方ウィンドウの上部に「STAY」と表示されます。



## ターゲッティング

主人公は自分の向いている方向の一番近い敵を自動的に狙います。しかし、R1ボタンを押すことで、この攻撃目標を他の敵に切り替えることができます。



# 戦闘時の操作（2）

## 通常攻撃

◎ボタンで主人公が「斬り攻撃」をします。また、方向キーを上に入れたまま◎ボタンを押すと「上空攻撃」、下に入れたまま◎ボタンを押すと「突き攻撃」になります。

### 斬り攻撃

◎

隙が少なく、斧を装備しているときに効果的です。

### 突き攻撃

◎＋⬇

間合いが長く取れる点が有利で、槍を装備しているときに効果的です。

### 上空攻撃

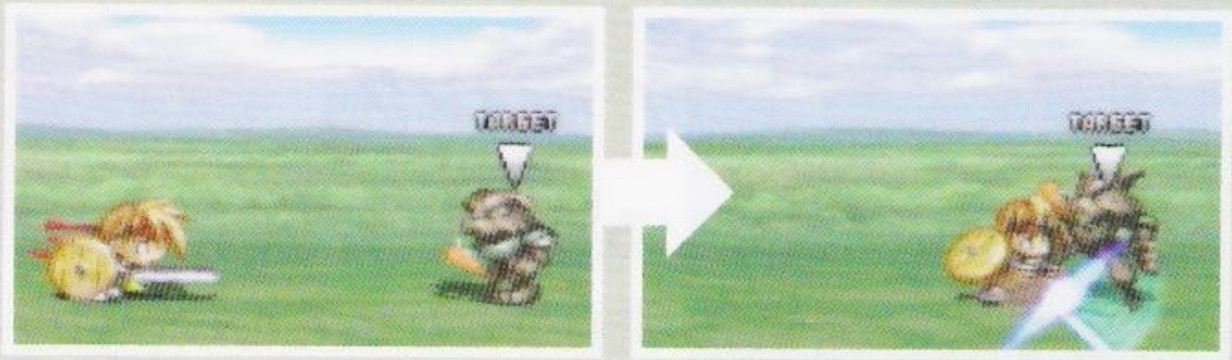
◎＋⬆

高いところの敵は上空攻撃が効果的です。剣・斧・槍など、装備による差はありません。

### ダッシュ攻撃

セミオート時は、離れている敵を攻撃すると自動的にダッシュして攻撃し、攻撃が終わると元の位置に引き返していきます。

また、引き返す途中で方向キーを逆に入れると、その場に立ち止まることができます。



## ジャンプ攻撃

方向キーと◉ボタンの組み合わせで、ダッシュからのいろいろなジャンプ攻撃が可能です。

### ジャンプ斬り

◉（ダッシュ）→◉

### ジャンプ突き

◉＋⬇（ダッシュ）→◉

### ジャンプ上空攻撃

◉＋⬆（ダッシュ）

## 必殺技

⊗ボタンで主人公の特技である必殺技や奥義を出します。必殺技を使うには「特技」コマンドであらかじめ必殺技を登録しておく必要があり、方向キーとの組み合わせで4種類を使い分けることができます。

なお、他のキャラクターの中にも必殺技を使える者がおり、こちらも「特技」コマンドで戦闘中に使うかどうかの設定をしておきます。

**必殺技1** ⊗ボタン
**必殺技2** ⊗ボタン＋⬆
**必殺技3** ⊗ボタン＋⬇
**必殺技4** ⊗ボタン＋⬅または➡

# 戦闘時の操作（3）

## 連続攻撃

◉ボタンを押して攻撃中に、もう一度タイミングよく◉ボタンを押すと連続攻撃をします。また、最初に◉ボタンを押すときに方向キーを上や下に入れておくと、パターンの違った連続攻撃をすることができます。

### 斬り+突き
◉ → ◉

### 突き+斬り上げ
⬇ +◉ → ◉

### 斬り上げ+ジャンプ斬り
⬆ +◉ → ◉

# アイテム(1)

## 武器

装備すると、戦闘で使用することができます。剣・斧・槍・弓・杖などのタイプに分かれ、キャラクターによって装備できるものが異なります。

| 名称 | 効果 |
|---|---|
| ロングソード | 刃渡り90センチほどの鉄製の長剣です。 |
| サーベル | 直刀型の切り専用の刀剣です。 |
| セルフボウ・S | 木材単一素材で構成された短弓です。 |
| ロッド | カシで作られた杖です。 |
| ジェムロッド | 先端に安価な宝石を飾りつけた杖です。 |
| にんとうぼたん | くノ一用の短剣です。 |

## 防具

戦闘で身を守る装備品です。体・楯・頭・腕の４種類があり、キャラクターによって装備できるものが異なります。

| 名称 | 効果 |
|---|---|
| レザーアーマー | 皮製の上半身鎧です |
| クローク | 丈夫な布で織られた衣です。 |
| ウッドシールド | 木で作られた楯です。 |
| レザーヘルム | 皮製の兜。頭部のみを覆うタイプです。 |
| レザーグローブ | その名の通り、皮製の手袋です。 |
| ベレット | 暑さや寒さよけで頭にかぶる帽子です。 |

# アイテム(2)

## 装飾品

武器や防具以外に2つ装備できるアイテムです。種類も効果も様々です。

| 名称 | 効果 |
|---|---|
| ストーンチェック | 装備者の石化を防止するお守りです。 |
| タリスマン | 装備者の防御力が5%上昇します。 |
| マント | 布製のマント。冒険者の身だしなみとしてぜひどうぞ。 |
| エメラルドリング | 妖精の姿が刻まれた指輪。TP消費量を3分の2に抑える効果があります。 |
| ソーサラーリング | 炎の精霊の力が宿った指輪。火を出すことができます。 |
| フィートシンボル | 戦士の紋章。装備者の攻撃力が10%上昇します。 |

## 食料

使用するとHPやTPが少しだけ回復します。また特定の種類の組み合わせで、料理を作ることもできます。

| 名称 | 効果 |
|---|---|
| にんじん | かわいらしい色と形の野菜。ゆでると甘くておいしい。 |
| トマト | 冷やしても温めてもイケる野菜。ジュースやソースなどにもなります。 |
| りんご | 甘いりんごです。しゃっきりしてピンとひとすじ通った甘さです。 |
| レモン | 漢字で書くと難しい名前の果物です。すっきりしゃっきりすっぱい。 |
| いわし | 食用以外にも使い道の多い便利な魚です。 |
| チキン | 鳥肉です。屋外で育てられた健康な鳥の肉なので、品質も安心。 |

## 道具

冒険に役立つアイテムです。様々な種類があります。

| 名称 | 効果 |
|---|---|
| ワールドマップ | 世界地図です。自分のいる場所や各地の情報を知ることができます。 |
| モンスターずかん | 敵の姿やデータを見ることができる図鑑です。 |
| ロープ | 高い場所や低い場所に昇降する時に使用します。 |

## 薬・壺・瓶

体力を回復したり持っているだけで効果が表れるものなど、様々な種類があります。

| 名称 | 効果 |
|---|---|
| アップルグミ | ゼリー状の薬品。HPが最大の30%分回復します。 |
| セボリー | 薬草の一種。使用することで、TP最大値が5%分上昇します。 |
| パナシーアボトル | 万能薬の瓶。毒・マヒ・石化のバッドステータスを回復します。 |

## 貴重品

物語を進めていく上で、非常に重要なアイテムです。

| 名称 | 効果 |
|---|---|
| ペンダント | 父親ミゲールから15才の誕生日にプレゼントとしてもらったものです。 |
| マスコット | アミィからの贈り物の小さなぬいぐるみです。 |

# Cless

# クレス・アルベイン

年齢(ねんれい):17歳(さい)　身長(しんちょう):170cm　体重(たいじゅう):59kg

トーティス村(むら)に住(す)む青年剣士(せいねんけんし)。
赤(あか)いバンダナとマントがトレードマーク。
性格(せいかく)は優(やさ)しくあまり怒(おこ)ることもないため、
女性陣(じょせいじん)からはいつもおされ気味(ぎみ)。
そんな彼(かれ)ではあるが、敵(てき)との戦(たたか)いにおいては、
熱(あつ)く燃(も)える熱血漢(ねっけつかん)である。

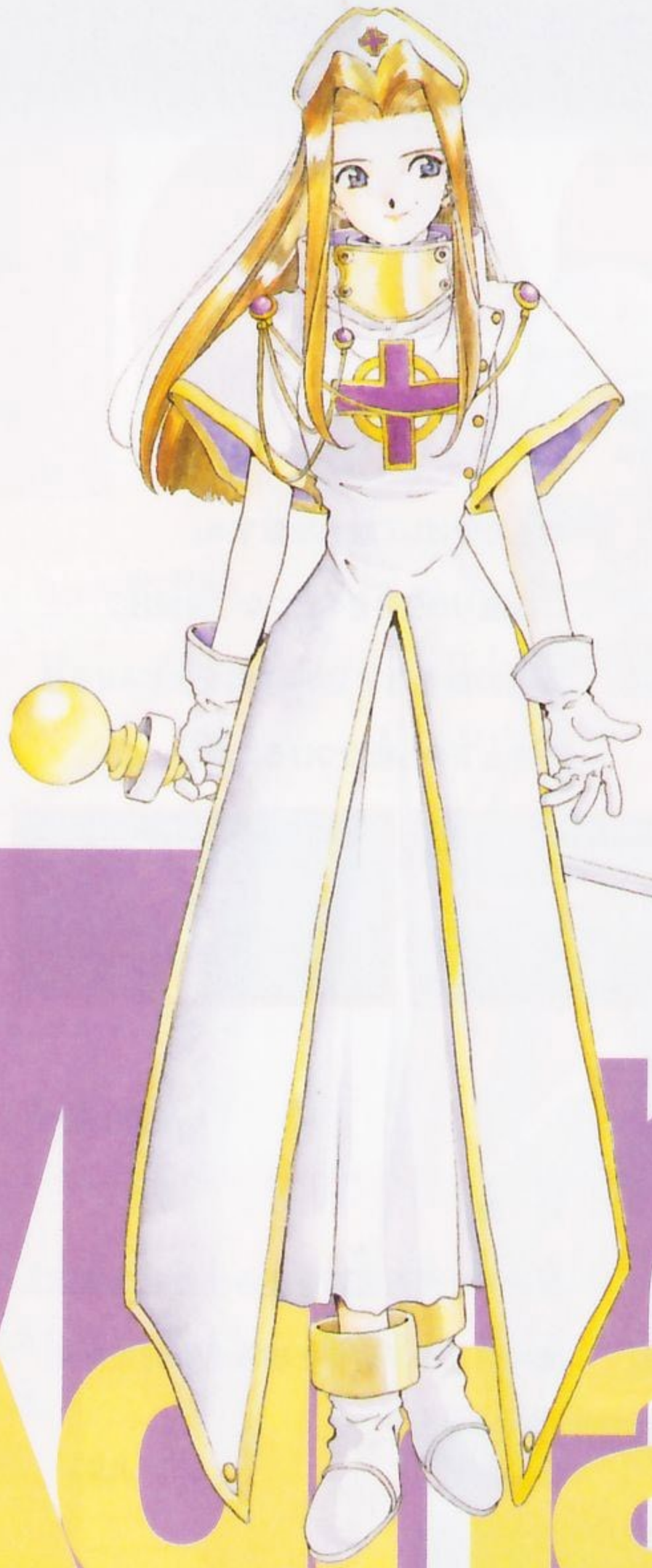
# キャラクター紹介（1）

## 必殺技

| 名称 | 消費TP | 効果 |
|---|---|---|
| 魔神剣（まじんけん） | 2 | 剣圧を飛ばして敵を攻撃する。 |
| 飛燕連脚（ひえんれんきゃく） | 4 | 二段蹴りから突きへとつなぐ連続技。 |
| 襲爪雷斬（しゅうそうらいざん） | 8 | 周囲の敵を巻き込む落雷を生じさせる技。 |
| 虎牙破斬（こがはざん） | 7 | 敵を上下から斬りつける二段技。 |

## 奥義

| 名称 | 消費TP | 効果 |
|---|---|---|
| 魔神飛燕脚（まじんひえんきゃく） | 10 | 魔神剣と飛燕連脚を組み合わせた奥義。 |
| 魔神双破斬（まじんそうはざん） | 15 | 魔神剣と虎牙破斬を組み合わせた奥義。 |



# Mart Made

# キャラクター紹介（2）

## ミント・アドネード

年齢：18歳　身長：162cm　体重：42kg

黒騎士に捕らわれ、砦の地下牢に監禁されていた若い法術師。
神に祈りを捧げることで、癒しの力を使うことができる。
体型はほっそりとしており、髪は腰に届くほど長い金髪。
控えめでおとなしい性格だが、戦闘では怪物を相手に一歩も引かないという気丈さも持ち合わせている。

### 法術

| 名称 | 消費TP | 効果 |
|---|---|---|
| ファーストエイド | 5 | 味方ひとりのHPを回復させる。 |
| アンチドート | 8 | 味方ひとりの体内の毒を消しさる。 |
| ピコハン | 4 | 敵の頭上にハンマーを落として気絶させる。 |
| アシッドレイン | 12 | 敵の防御力を下げる酸の雨を降らせる。 |

# Klath

# Test

# キャラクター紹介（3）

## クラース・F・レスター

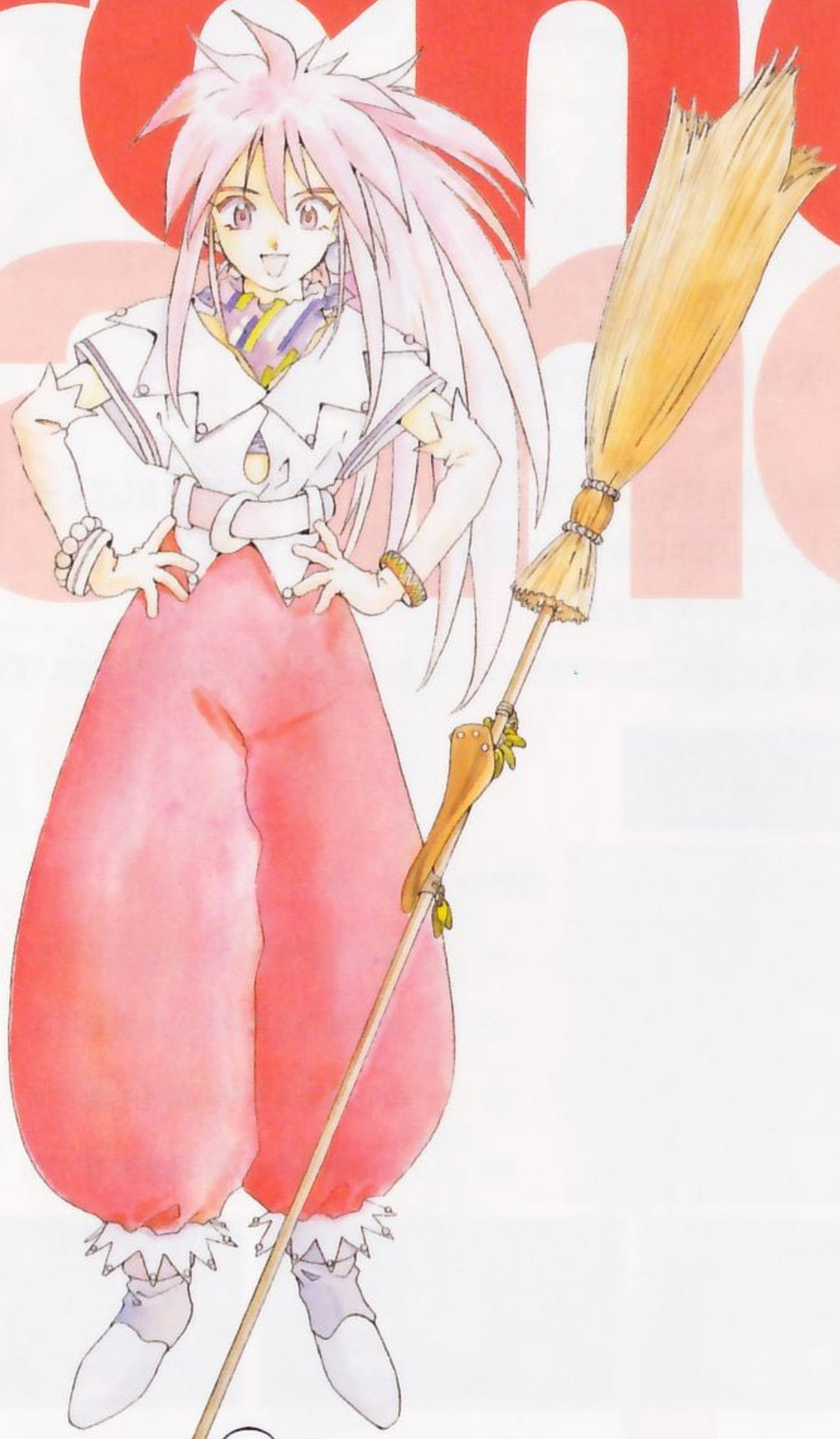
年齢：29歳　身長：176cm　体重：62kg

ユークリッド村で人間が魔術のような力を使うための召喚術の研究をしている。
精霊を召喚するため、体中に障壁用の紋様を刺青している。
努力して召喚術を身につけたため、
天性の素質で魔術を操ることのできるエルフに対しては羨望と劣等感を抱いている。

### 召喚術

| 名称 | 消費TP | 効果 |
|---|---|---|
| シルフ | 8 | 風の精霊を召喚し敵を攻撃する。 |
| ウンディーネ | 12 | 水の精霊を召喚し敵を攻撃する。 |
| ノーム | 16 | 地の精霊を召喚し敵を攻撃する。 |
| イフリート | 20 | 炎の精霊を召喚し敵を攻撃する。 |

# Arche



# キャラクター紹介（4）

# アーチェ・クライン

年齢：17歳　身長：157cm　体重：自称39kg

ローンヴァレイに父親とふたりで住んでいるハーフエルフの女の子。
髪はピンク色で長く、普段は大きなリボンでポニーテールにしている。
喜怒哀楽が激しく、感じたことをそのまま表面に出すタイプだが、
ハーフエルフゆえ洞察力が深く、知識も豊富。

## 魔術

| 名称 | 消費TP | 効果 |
|---|---|---|
| ファイアボール | 3 | 炎系攻撃呪文の中で最も簡単なもの。火炎弾を発する。 |
| ライトニング | 4 | 雷系攻撃呪文の中で最も簡単なもの。小さな落雷を発する。 |
| アイスニードル | 4 | 水系攻撃呪文の中で最も簡単なもの。無数の氷刃を発する。 |
| ストーンブラスト | 4 | 地系攻撃呪文の中で最も簡単なもの。石つぶてを発する。 |

Cheer
Bard

# チェスター・バークライト

年齢：17歳　身長：175cm　体重：62kg

トーティス村出身で、クレスとは幼なじみでもあり親友。
弓を扱うのが得意でかなりの使い手。
両親を早くに亡くしたため、妹とふたりで生活してきた。
小さいときから大人と対等に渡りあってきたため、少し皮肉っぽい面を持っている。

## 弓術

| 名称 | 消費TP | 効果 |
|---|---|---|
| 紅蓮（ぐれん） | 4 | 炎系の弓術。炎をまとった矢を放つ。 |
| 凍牙（とうが） | 5 | 水系の弓術。凍気をまとった矢を放つ。 |
| 轟天（ごうてん） | 8 | 雷系の弓術。いかづちをまとった矢を放つ。 |
| 衝破（しょうは） | 12 | 地系の弓術。地面を吹き飛ばし、ダメージを与える。 |

# Tiba

# Usagi

# キャラクター紹介（6）

## ふじばやし すず

年齢:11歳　身長:135cm　体重:28kg

忍者の隠れ里に住むくノーで、
祖父は里の長をつとめている。
本当はけなげな女の子だが、掟を第一と考え、
自らを厳しく律するあまり、
自分の感情を押し殺して生きてきた。
そのため、どうやって感情を素直に表現したらいいのか悩んでいる。

### 忍術

| 名称 | 消費TP | 効果 |
|---|---|---|
| 写身（うつしみ） | 15 | 分身して敵に2倍のダメージを与える。 |
| 不知火（しらぬい） | 7 | 敵からアイテムを奪い取る。 |
| 飯綱落とし（いづなおとし） | 12 | 敵の頭上に落下してダメージを与える。 |
| 葉隠（はがくれ） | 13 | 木の葉の嵐を巻き起こし、逃走する。 |

# TALES OF PHANTASIA®

テイルズ オブ ファンタジア

「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ

ナムコワンダーページ http://www.namco.co.jp/

●本品の輸出及び使用営業を禁じます。
●当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
●電話番号はよく確かめて、お間違えのないようご注意ください。

●ゲーム仕様及び操作についてのお問い合わせは、下記まで
尚、ゲーム攻略方法については一切お答えしておりません。

（株）ナムコ・ナムコット係
〒東京 03-3756-7651（なむこいちばん）
〒146-8655 東京都 大田区 矢口 2-1-21
営業時間 9:30～12:00 13:00～17:00（土・日・祝祭日を除く）

●故障のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

（株）ナムコ・東京サービスセンター
〒横浜 045-542-8761
〒222-0001 神奈川県 横浜市 港北区 樽町 2-1-60
営業時間 9:30～12:00 13:00～17:00（土・日・祝祭日を除く）

SLPS 01770
Produced by NAMCO LTD. © 1994 1998 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED © 藤島 康介
"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.